

# Avoidance

ハード:スマートフォン

ジャンル:回避アクション

ターゲット:中高生男子でみんな協力しながら  
敵を倒したいゲームがしたい人



# ターゲットの理由

近年のゲーム業界では「協力・マルチ要素」のあるゲームはその要素のないゲームよりは売れてると考えたからです。

【代表的協力要素のある人気ゲーム】



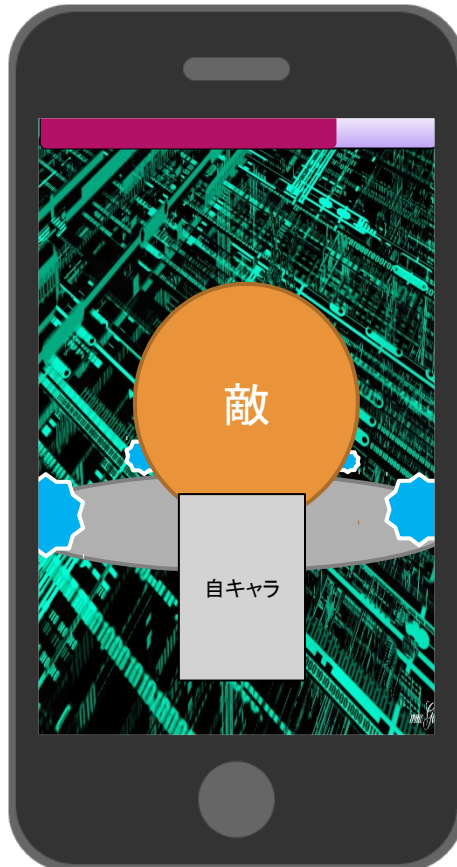
# ジャンル：回避アクションについて

こちらはFFXVの「シフト」というシステムを参考に考えました。

文章で説明いたしますと、画面中央に敵が設置されており、その敵の攻撃をシフトで避けながら敵に攻撃し、撃破するというゲームとなります。

ハードを「スマートフォン」にしたのはマウスやゲームパッドよりも、スマートフォンのタップ操作のほうがこのゲームをする上では操作が簡単で、かつ操作が分かりやすいと考えたからです。

# 操作方法



シフト先をタップすると自キャラはそちらへ移動します。  
移動は瞬間ではなく少し早いぐらいの速さで移動します。  
また、シフト先は隣接しているものしか選択できません。  
攻撃は敵をタップするだけです。  
必殺技などは多少考えています。

 シフト移動先

上部バーは敵のHPを表示しています

# 自身のキャラクターについて

操作できるキャラクターは4種類考えています。

①攻撃力特化の前衛タイプ

武器：大剣、ハンマー等

②HP特化の所謂タンクタイプ

武器：盾+片手剣、魔導鎧等

③HP回復特化のサポートタイプ

武器：杖、魔導銃等

④カウンター主体のテクニックタイプ

武器：双剣、棍等

\* サポートタイプの攻撃方法は魔法です。

# 各タイプの説明～前衛・タンク～

## ①前衛タイプ

基本的には攻撃を避けて殴るだけです。

初心者や普通にこのタイプが好きだからという人向けです。

## ②タンクタイプ

タンクは他タイプと比べてHPを高く設定しており、攻撃を受ければ受けるほど能力が上昇するという設定です。

なのでマルチなどではタンクに攻撃を受けてもらい、サポートが回復しながらタンクの高威力攻撃で殴るという戦術が定石になるかと思います。

# 各タイプの説明～サポート・テクニック～

## ③サポートタイプ

HPの回復が基本行動となります。エンチャント要素なども考えていますが、それらの役割もこのタイプが補うこととなります。

## ④テクニックタイプ

全タイプで一番アクション性に優れたタイプです。「シフト」で回避した際、タイミングよく回避することで能力値が上昇します。（上限あり）

HPは全タイプで一番低くするつもりです。



# マルチ要素について個人的考え

ターゲットもそうですが、このゲームは「マルチ」に重点を置きたいと考えています。

なぜマルチを重要視するかについては前述(P2)のとおりです。

追記しますとマルチ要素の有無は課金要素にも影響が出ると私は考えています。

「マルチをやりたいけど、他の人には迷惑かけたくし、いい装備ないからなあ」

等思う人もいるでしょう。そういう時一番最初に思いつくのは間違いなくガチャだと考えます。

課金とは怖いもので一度課金してガチャを回してしますと歯止めがきかなくなります(経験談)

お金を収集するためにもやはりマルチ要素というものは必要不可欠だと考えます。

\* ガチャについては今回は触れませんがゲームには取り入れます。



# このゲームのマルチ要素

2～4人で1ステージごとに1体でてくる敵を倒します。

↳ステージ数はダンジョンによって異なります。

タイプの重複は あり です。

タイムアタックなどの要素も考えています。

↳この要素はマルチだけでなくソロでも考えています。

マルチではソロの敵よりもさらに強い敵、マルチ限定、レイドなどを考えています。

↳レイドは一回の戦闘では倒せず、複数回行かなければいけないような敵を設置します。

# マルチをやるプレイヤーのメリット

- ①貴重な資源の獲得(資源については後述)
- ②友人ができるかもしれない
- ③一人ではクリアできないクエストを手伝ってもらえる
- ④暇つぶし・腕試し・練習
- ⑤スコアアタックなどでランキングを目指すことから生まれるやりがい  
ランキングに乗った際の達成感 → 次も頑張ろうという気持ちが生まれる

# 資源について

前のスライドで「資源」という言葉が出てきましたが、これは主に武器を強化・生成するためのものです。普通に武器屋でも武器は買うことができますが、自身で生成・強化したもののほうがより良い性能の武器が作れるようになっています。

武器系の資源以外にも金策向けの資源も考えています。

お金は武器の強化・生成、特殊ダンジョンへの入場時などで利用します。



絵(予定)